

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sebuah rancangan yang memuat tentang komponen tujuan, proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan sumber daya manusia (SDM) menjadi lebih baik. (Haryanto, 2019). Dengan pendidikan seseorang bisa menjadi lebih dewasa, karena pendidikan memberikan dampak yang sangat positif seperti memberantas terjadinya buta huruf serta pendidikan akan mengasah keterampilan, kemampuan mental, dan lain sebagainya. Pendidikan dapat mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran seperti meningkatkan pengetahuan umum, meningkatkan potensi peserta didik, suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa terlibat secara aktif mengembangkan potensi mereka yang melibatkan persoalan-persoalan untuk mencapai tujuannya, baik itu persoalan dalam dunia pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan yang berkualitas dapat dicapai secara optimal melalui menyatukan seluruh komponen pendidikan sehingga proses interaksi antara peserta didik dan sumber belajar dapat berlangsung sesuai dengan lingkungan belajar.

Dalam suatu proses pendidikan, pembelajaran merupakan kegiatan yang paling utama karena pembelajaran merupakan suatu proses bagaimana memberikan pendidikan dan pelatihan kepada peserta didik agar mencapai hasil belajar yang diharapkan. Dalam pembelajaran terjadilah interaksi antara

pendidik dan peserta didik karena pendidik berperan sebagai pengajar atau fasilitator sedangkan peserta didik sebagai pelajar. Agar pembelajaran menjadi berkualitas sangat diperlukan motivasi, dan kreativitas pendidik. Dengan memiliki motivasi yang tinggi peserta didik akan dapat mencapai target belajarnya yang dapat dilihat selama poses belajar karena motivasi mempunyai peran penting dalam proses belajar mengajar baik bagi guru maupun peserta didik. Maka dengan membuat desain pembelajaran yang baik, dengan membuat kreativitas seperti bahan ajar atau media pembelajaran sebagai seorang pendidik, dapat menjadikan peserta didik meningkatkan semangat belajarnya, lebih aktif dalam proses belajar mengajar dan peserta didik akan lebih mudah mencapai targer belajarnya (Magdalena et al., 2020).

Pengembangan bahan mengajar merupakan proses interaksi siswa dengan pendidikan dan sumber pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan dukungan pendidik agar proses pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, penguasaan keterampilan dan karakter, serta pembentukan sikap kepercayaan kepada siswa siswa. Pembelajaran dapat diartikan secara sederhana yaitu sebagai produk dari interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup seperti seorang guru melatih dan mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Salah satu keterampilan yang harus dimiliki seorang guru adalah mengembangkan bahan ajar. Guru membutuhkan keterampilan untuk menyediakan media dari berbagai materi kelas yang dibutuhkan siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Dalam pendidikan kegiatan

mengembangkan bahan ajar harus diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran karena bahan ajar dikembangkan dan digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, saat seorang guru mengembangkan bahan ajar, bentuk dan jenisnya harus sesuai dengan tujuan kurikulum yang harus dikuasai siswa. Bahan ajar yang dipilih harus dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik mata pelajaran. Sesuai mekanisme dengan memperhatikan karakteristik dan lingkungan sosial siswa, guru diharapkan memiliki kemampuan yang profesional untuk mengembangkan suatu media (Rizkita & Wahjudi, n.d,2018) Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar agar makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara aktif dan efisien.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar bagi siswa untuk menerima pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih ditingkatkan dan dapat dibangun pengetahuan bagi siswa. Media pembelajaran dapat memberikan pedoman kepada guru tentang cara mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran secara sistematis dan membantu menyajikan materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat menghibur dan siswa dapat dengan mudah memahami materi.

Pengguna media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran bukanlah fungsi tambahan, namun media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu mengajar untuk menciptakan situasi pembelajaran yang efektif. Ketersediaan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi sangat

dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran Salah satunya pada kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran berbasis tematik yang didasarkan pada sebuah tema yang di dalam tema tersebut terdiri atas beberapa mata pelajaran yang digabungkan yang menjadi sebuah tema. Dengan adanya pembelajaran tematik dapat menekankan keterlibatan peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran secara lebih aktif, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung serta menemukan berbagai pengetahuan yang dipelajari dengan sendirinya. (Indah surya Putri, 2020). Penerapan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar dapat mengembangkan nilai sikap, pengetahuan dan keterampilan agar menjadi satu kesatuan, menggabungkan kompetensi inti dari beberapa mata pelajaran yang dihubungkan dengan satu sama lain sehingga saling memperkuat sehingga setiap pelajaran masih memiliki kompetensi dasar sendiri dan menghubungkan berbagai mata pelajaran dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. (Sari et al., 2018).

Pada dasarnya pembelajaran tematik merupakan terapan dari pendekatan terpadu. Pembelajaran tematik mencakup seluruh kompetensi mata pelajaran yaitu: PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Matematika, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Seni Budaya dan Prakarya. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik. Maka perlu adanya inovasi berupa media dalam pelaksanaan pembelajaran agar lebih menarik, dan bermakna. Hal ini dijelaskan oleh guru

kelas V SD No.4 Kerobokan bahwa terbatasnya media pembelajaran konkrit dalam pembelajaran tematik sehingga siswa cenderung cepat bosan, kehilangan konsentrasi, kurangnya minat belajar dan partisipasi siswa pada saat pembelajaran. Maka peneliti ingin mengembangkan sebuah media konkrit berupa media *scrapbook* yang bisa dijadikan sebagai alat bantu belajar untuk meningkatkan pemahaman dan semangat belajar siswa khususnya tematik tema makanan sehat subtema 1 pembelajaran 2 yang mencakup muatan Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP untuk siswa kelas V SD No.4 Kerobokan Kuta Utara Badung.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan permasalahan tersebut maka perlu adanya berbagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, yang menyenangkan, dan media yang dapat memudahkan siswa dalam menyelesaikan suatu kegiatan untuk meningkatkan aktivitas siswa dan memudahkan guru saat melakukan pembelajaran. Peneliti berinisiatif untuk melakukan inovasi baru sesuai dengan kondisi lapangan yaitu mengembangkan media pembelajaran *Scrapbook*. Media *Scrapbook* adalah buku tempel, media yang diadaptasi dari album foto dibuat dengan tampilan yang lebih menarik, yang berisi sekumpulan gambar atau foto, cerita, maupun catatan penting dari sebuah materi pelajaran. *Scrapbook* didesain dengan gambar agar siswa lebih tertarik dengan proses pembelajaran.

Media pembelajaran *Scrapbook* dapat menjadi media pembelajaran untuk membekali siswa dengan keterampilan membaca. *Scrapbook* berasal dari dua kata, yaitu *scrap* dan *book*. *Scrap* diartikan sebagai sisa, sedangkan *book* dapat berarti buku atau lembaran. Dalam artikel ini, *Scrapbook* mengacu pada

cabang seni, yaitu kreativitas menempelkan foto di atas kertas dan menghiasnya menjadi karya kreatif. *Scrapbook* sebagai media visual memiliki fungsi untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran agar tidak monoton dengan kontribusi informasi dan memudahkan siswa dalam mengumpulkan data kualitatif dan tumbuh atau berkembangnya suatu peristiwa atau objek dari suatu peristiwa atau ilmu. Media pembelajaran *scrapbook* sudah pernah digunakan hanya saja berbeda dengan media pembelajaran yang peneliti lakukan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran dengan melakukan penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media *Scrapbook* Tematik Tema Makanan Sehat Subtema 1 Pembelajaran 2 Siswa Kelas V Sd No. 4 Kerobokan Kuta Utara Badung Tahun Ajaran 2021/2022”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, adapun identifikasi masalah permasalahan adalah sebagai berikut.

1. Ketersediaan media pembelajaran masih terbatas. Hal ini dikarenakan siswa kesulitan memahai buku teks yang dimiliki karena kurangnya variasi model serta media pembelajaran yang digunakan.
2. Peran keaktifan siswa khususnya pada tematik tema makanan sehat subtema 1 pembelajaran 2 siswa kelas V sekolah dasar kurang terwujud secara optimal.
3. Pengembangan media *Scrapbook* cenderung masih banyak berpatokan dengan menggunakan satu muatan, untuk memperoleh hasil pembelajaran

yang optimal, diperlukan media *Scrapbook* khususnya tematik pada tema makanan sehat subtema 1 pembelajaran 2 untuk siswa kelas V sekolah dasar.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan permasalahan yang telah diidentifikasi dalam penelitian ini, maka untuk memfokuskan penulisan penelitian ini perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. penulis akan melakukan penelitian pengembangan media *scrapbook* tematik tema makanan sehat subtema 1 pembelajaran 2 khususnya pada peserta didik kelas V Sd No. 4 Kerobokan Kuta Utara Badung. Penggunaan media *scrapbook* ini sebagai saran dalam pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam proses belajarnya.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, maka rumusan masalah yang dapat diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun Media *Scrapbook* Tematik Tema Makanan Sehat Subtema 1 Pembelajaran 2 Siswa Kelas V SD No.4 Kerobokan Kuta Utara Badung ?
2. Bagaimanakah Kelayakan Media *Scrapbook* Tematik Tema Makanan Sehat Subtema 1 Pembelajaran 2 Siswa Kelas V SD No.4 Kerobokan Kuta Utara Badung ?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, adapun tujuan yang dihasilkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun *Scrapbook* Tematik Tema Makanan Sehat Subtema 1 Pembelajaran 2 Siswa Kelas V SD No.4 Kerobokan Kuta Utara Badung.
2. Untuk mengetahui kelayakan Media *Scrapbook* Tematik Tema Makanan Sehat Subtema 1 Pembelajaran 2 Siswa Kelas V SD No.4 Kerobokan Kuta Utara Badung.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dihasilkan dapat meningkatkan dan mengembangkan proses belajar mengajar, khususnya Media *Scrapbook* Tematik Tema Makanan Sehat Subtema 1 Pembelajaran 2 Untuk Siswa Kelas V SD No.4 Kerobokan Kuta Utara Badung, penelitian ini dihasilkan dapat memberikan pengaruh positif khususnya bagi guru agar dapat meningkatkan media pembelajaran dan kualitas ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Pengembangan Media *Scrapbook* dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman khususnya pada

tematik tema 3 makan sehat subtema 1 pembelajaran 2. Media *Scrapbook* dihasilkan dapat meningkatkan pemahaman siswa, sehingga siswa dapat termotivasi dalam proses pembelajaran,

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi refrensi untuk menciptakan suatu pembelajaran yang menarik, sehingga dalam proses belajar mengajar guru dapat menjadi lebih kreatif, inovatif, dan inspiratif. Siswa juga dihasilkan dapat meningkatkan semangat belajar dan aktif selama pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dihasilkan dapat menjadi sarana pengembangan media pembelajaran yang menarik dan mendukung media pembelajaran di dalam kelas agar lebih inovatif khususnya Media *Scrapbook* dalam tematik tema 3 makan sehat subtema 1 pembelajaran 2. Dengan adanya penelitian ini dihasilkan dapat menjadi informasi dan bagi sekolah.

### 1.7 Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *scrapbook* pembelajaran tematik tema makanan sehat subtema 1 pembelajaran 2 dengan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi unsur-unsur pada iklan, muatan pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia, dan muatan pembelajaran SBdP materi tangga nada mayor dan minor untuk siswa kelas V. Spesifikasi produk *scrapbook* yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media *scrapbook* digunakan pada siswa kelas V sekolah dasar menggunakan pembelajaran tematik tema 3 makanan sehat subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan ? pada pembelajaran 2 dengan

muatan Bahasa Indonesia materi unsur-unsur iklan, muatan IPA materi sistem organ pencernaan pada manusia, muatan SBdP materi tangga nada mayor dan minor.

2. Media *scrapbook* berbentuk buku album berukuran 25 cm x 25 cm dengan menggunakan cover kayu *MDF* yang dilapisi *gutter foam*. Lembar halaman *scrapbook* menggunakan kertas linen, kertas ivory dan *artpaper*.
3. Media *scrapbook* yang dikembangkan menggunakan perpaduan gambar berwarna dan teks, serta Bahasa yang mudah dipahami.
4. Media *scrapbook* terdiri dari *cover*, kata pengantar, kompetensi dasar, kompetensi inti, indikator pembelajaran, tata penggunaan, penyajian materi tematik tema makanan sehat subtema 1 pembelajaran 2 dengan muatan Bahasa Indonesia dengan materi unsur-unsur iklan, pada muatan IPA dengan materi sistem organ pencernaan pada manusia dan muatan SBdP materi tangga nada mayor dan minor.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya pengembangan media *Scrapbook* ini dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru, khususnya pada tematik tema makanan sehat subtema 1 pembelajaran 2 untuk siswa kelas V SD No. 4 Kerobokan Kuta Utara Badung, dengan mengembangkan media *Scrapbook* siswa dapat menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Bagi guru media *Scrapbook* ini juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dijadikan sebagai acuan pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, bermakna dan menyenangkan.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media *Scrapbook* pada penelitian ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut :

- a. Media *Scrapbook* dapat menjadi alternatif dalam kegiatan belajar siswa karena didukung dengan gambar yang dapat menjadikan pembelajaran siswa menjadi lebih bermakna.
- b. Penggunaan media *Scrapbook dalam pembelajaran* dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa menjadi termotivasi serta siswa dapat memahami materi pelajaran.
- c. Media *Scrapbook* ini dirancang dengan menggunakan pembelajaran tematik sehingga bisa dijadikan pedoman bagi guru saat kegiatan belajar mengajar. Adapun keterbatasan pengembangan media *Scrapbook* sebagai berikut.
  - a. Subjek penelitian diperuntukan bagi siswa kelas V khususnya pada tematik tema makanan sehat subtema 1 pembelajaran 2.
  - b. Media *scrapbook* dibuat dari bahan sehingga rawan rusak jika tidak digunakan dengan baik.

## 1.10 Definisi Istilah

Adapun istilah-istilah yang terdapat pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan suatu produk yang layak digunakan serta bermakna.
2. Media pembelajaran tematik *scrapbook* dengan tema makanan sehat subtema 1 bagaimana tubuh mengolah makanan ? pembelajaran 2 muatan

Bahasa Indonesia, IPA, SBdP dengan materi pembelajaran menyebutkan keunggulan pada iklan beserta unsur-unsur iklan, sistem organ pencernaan pada manusia, dan mengetahui tangga nada mayor dan minor. Penggunaan media ini dengan cara menarik atau membuka setiap kata kunci yang terdapat pada setiap lembar halaman *scrapbook* untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

